

*Looking for Ubiquoss
an Ideal World.*



ubiQuoss

Agenda

1

회사소개

2

사업영역 및 제품

3

최근 경영추이

4

사업전략

5

투자포커스

1. 회사 소개

CI 소개

ubiQuoss

=

ubiquitous
+access

ubiQuoss 는 "Ubiquitous Access"의 약어로서
사람들 사이의 커뮤니케이션이 어떤 장치나 도구 없이, 거리나 위치에
불문하고 "마음에서 마음으로 자연스럽게 전달되는 상태" 를 뜻합니다.

1. 회사 소개

회사 개요

회사명	(주)유비쿼스 ubiQuoss Inc.
대표이사	이상근
사업영역	유선통신기기 제조
주요제품	L2/L3 스위치, xDSL, FTTH(GPON/GEAPON), LTE 백홀 및 캐리어이더넷 솔루션
설립연월	2000년 7월
자 본 금	106억원
임직원수	237명(2012년 7월말 현재)
홈페이지	www.ubiQuoss.com
소 재 지	(본사) 서울시 강남구 도곡동 군인공제회관 24층 (사업) 서울시 송파구 중대로 정보통신산업진흥원 2,6,7층 (공장) 성남시 중원구 상대원동 크란츠테크노타워 302호

1. 회사 소개

연 혁

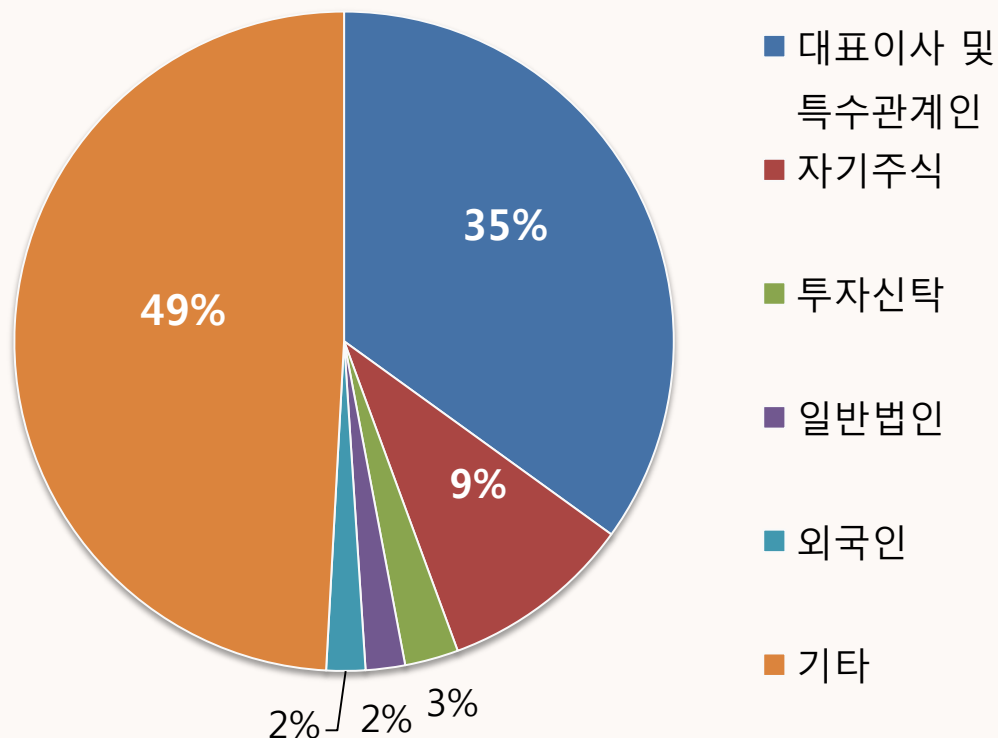
- ▶ 2000년: 회사 설립(프리미어 네트워크)
- ▶ 2001년: 상호변경 (주)로커스 네트워크 / 메트로 이더넷스위치 국내 자체개발 성공
- ▶ 2003년: IP-VDSL 50M 개발
- ▶ 2005년: (주)유비쿼스로 사명변경
- ▶ 2007년: VDSL2 장비 개발 및 공급/ FTTH 장비 개발 및 공급계약 체결(LGP)
- ▶ 2008년: KT향 FTTH 장비 공급 개시
- ▶ 2009년: 코스닥상장/ 매출액 1,100억 달성
- ▶ 2010년: 국산 백본스위치(E7508) 상용화 및 공급(LG U+)
자회사 엔틱게임즈 설립 투자(지분 93%)
수출 유망 중소기업지정
- ▶ 2011년: LTE 4G 백홀망용 액세스장비(기지국스위치) 개발 및 상용화

1. 회사 소개

주주 구성

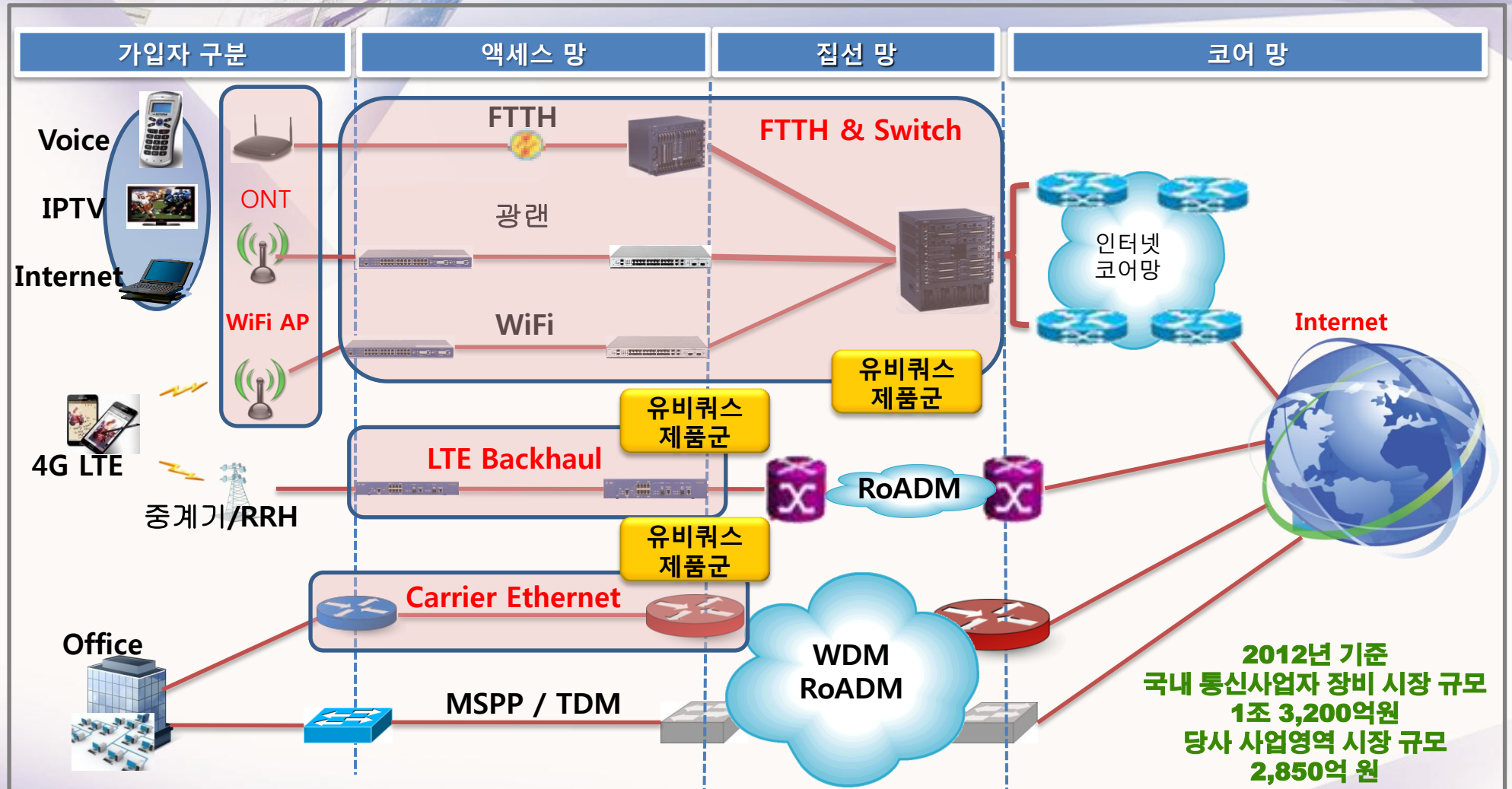
(2011.12.31 기준)

구분	지분율(%)
대표이사 및 특수관계인	34.96
자기주식	9.44
투자신탁	2.63
일반법인	1.93
외국인	1.91
기타	49.13



2011년 주가 하락 방어 목적으로 총 2백만주(9.44%)의 자기주식 매입

2. 사업 영역 및 제품



2. 사업 영역 및 제품

2010~2012 포트폴리오



2. 사업 영역 및 제품

2010년 하이라이트

일반가입자 초고속 인터넷망

광랜 (L2/L3 스위치)

FTTH 및 xDSL 장비 중심

사업 수행 및 매출 형성

사업영역
및 제품

연구개발투자

400G급 대용량 스위치
개발 완료 및 초도 납품

- 국내 최초
- 초고속 인터넷 에지급 장비

4G LTE 백홀 장비 개발

- 국내 최초
- LTE CSR(Cell Switch Router)
- 1Q 2011 연속 개발

대용량 스위치 및 4G LTE 백홀 장비

2. 사업 영역 및 제품

2011년 하이라이트

사업영역 및 제품

4G LTE 전달망 사업 영역 추가

400G 급 대용량 스위치
본 사업 참여 및 매출 확대

4G LTE 백홀 CSR 장비
초도 사업 참여

기업전용망 캐리어이더넷 장비
개발

- 기업전용회선 전송장비
- 3Q 2012 연속 개발 과제

기가 인터넷 선도 사업 참여

- 사업 참여 4개 사업자 중
3개 사업자 컨소시엄 참여
- 4Q 2012 연속 개발 과제

연구개발투자

기업전용망 CE 장비 등

2. 사업 영역 및 제품

2012년 하이라이트

기업 전용회선망 사업 영역 추가

사업자 IP망 트래픽 대응 에지
및 집선 스위치 매출 확대
예상

4G LTE 백홀 전달망 장비
매출 확대 예상

기업전용망 캐리어이더넷
장비 초도 납품 예상

해외사업 정착 원년

사업영역
및 제품

연구개발투자

IPv6

- 기존 제품 개량개선 완료
- 2013년 이후 매출 기여 예상

Smart IDC 상용화 개발

- 주관 사업자로 참여 (방통위 과제)
- 1Q 2014 연속 상용화 개발 과제
- 2014년 이후 고부가가치 데이터센터
시장 초도 진입 예상

Smart Node 연구개발 과제 참여

- 방통위 과제, 주관사업자 ETRI
- 4Q 2015 연속 연구 개발 과제
- 선행 기술개발 및 핵심기술 확보 효과

Smart IDC, Smart Node 등

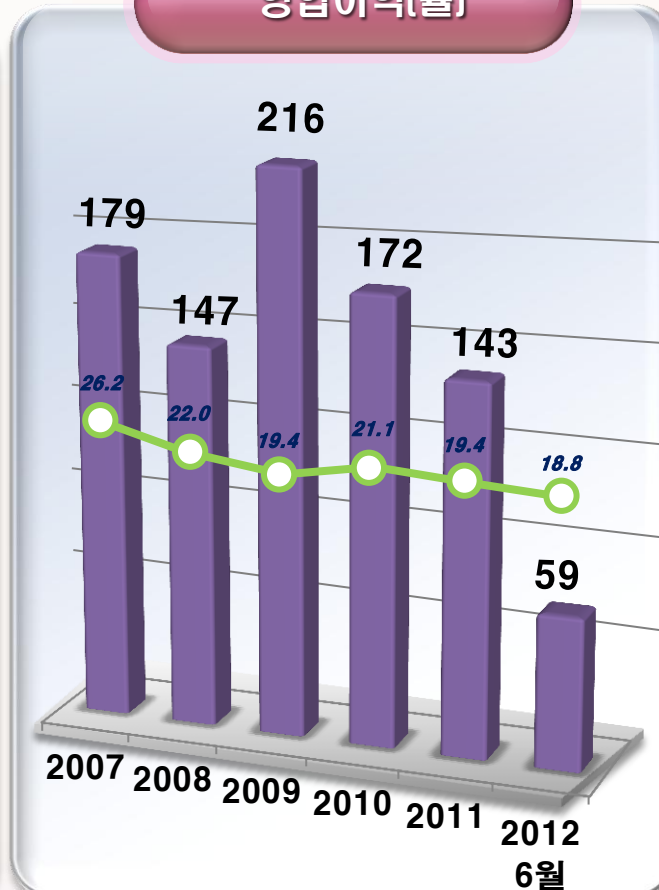
3. 경영실적

최근 6개년도 매출/이익 추이

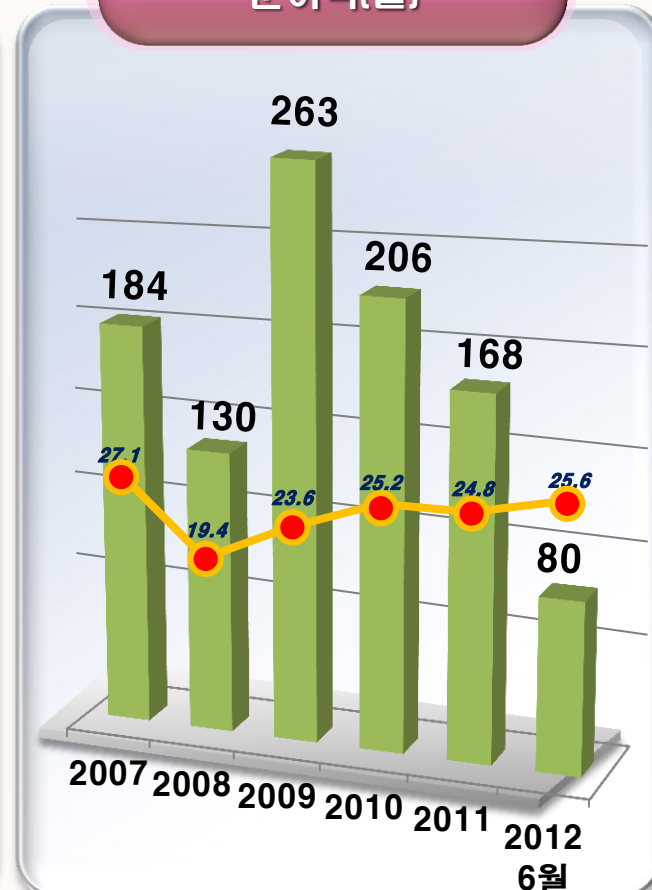
매출



영업이익(률)



순이익(률)



4. 사업 전략

시장/기술 동향 및 대응 전략 (1)

- 기가 인터넷 제품 경쟁력 제고 및 사업화 추진
- 多포트 10G/40G 집선 스위치 조기 제품화 및 사업화 추진
- 4G LTE 전달망 제품 개량개선 선행 개발투자 및 사업 참여
- IPv6 개량개선 조기 완료, IP 주소 고갈 대응 대개체 사업 참여

*Bigger & Faster
Pipe 대응 전략*

*인터넷트래픽
소비 형태 변화*

- Bandwidth 소비 확대
- M2M 등 인터넷 디바이스 지수적 증가
- 비디오 콘텐츠 및 무선 인터넷 트래픽 급증

4. 사업 전략

시장/기술 동향 및 대응 전략 (2)

- DPI (Deep Packet Inspection) 기술 제품화 가속 추진
 - 기존 제품 통합 제품화로 트래픽 관리, 망 효율화 목적 사업화 기회 확보
 - 독립형 단독 제품화로 고부가가치 서비스 생성 목적 사업화 기회 확보

*Secure & Smarter
Pipe 대응 전략*

*인터넷 기술 및
서비스 패러다임
변화*

- 이동성 및 보안성
- 가상화 및 지능화
- 콘텐츠 중심 서비스 제어

4. 사업 전략

시장/기술 동향 및 대응 전략 (3)

- 기업 데이터센터 고부가가치 시장 진입
 - Smart IDC 상용화 성공적 개발 완료 및 시장 진입 교두보 확보
- Smart Node 선행/핵심기술 확보 및 제품화 /사업화 실행전략 확보
 - IP 스위칭에서 media/service 스위칭으로 기술변화 패러다임 주도

Early Bird
대응 전략

인터넷 생태계
변화

- 네트워크 기반 수익 모델 한계
- 업종별 가치사슬 희석
- ISP에서 CP로 가치중심 이동

4. 사업 전략

사업 로드맵

- 가입자 망 고도화 장비 공급
 - 1G급 스위치

- 집선 망 고도화 장비 공급
 - 多포트 10G, 40G 집선 스위치

- 지속적 개량개선 및 경쟁력 제고
 - 중대형 스위치
 - FTTH 장비
 - 4G LTE 백홀 장비

- FTTH 기반 제품 주력 수출
 - 글로벌 파트너 OEM 사업 주력
 - DPoE 등 차별화 제품 확보

- 기업시장 매출 비중 확대
 - SO/MSO 시장 점유율 확대
 - 공공 및 일반 기업 시장 특화 제품 확보

기존 제품
라인 고도화

고부가가치
신제품 개발

해외시장 및
기업시장
공략

신시장 및
미래시장
개척

- 어플리케이션 계층 기술 확보 및 제품화
 - Deep Packet Inspection
 - Service Edge

- 캐리어 이더넷 제품 경쟁력 제고
 - 기업전용망 시장 본격 진입
 - 전달망 (PTS) 시장 진입

- IDC 제품라인 확보
 - Smart IDC
 - Smart Node

- 선행기술 투자
 - Smart Grid, M2M
 - 보안 등

4. 사업 전략

매출 전망(2012~2014)

기업시장

공공 및 기업 시장 진입 본격화

2011년 기준 8,800억원 추정, 년평균 9%대 성장 예상

해외시장

해외시장 진입 전략 확립 및 실행

Global Player 전략적 파트너십 확보 및 시장 동반 진입

FY2012

2012년

매출 목표 800억 원

FY2013

2013년

매출 예상 1,000억 원

FY2014

2014년

매출 예상 1,500억 원

4. 사업 전략

신사업 투자 – 엔틱게임즈

게임시장의 패러다임 변화

멀티 플랫폼 온라인 소셜 RPG게임 “ Shadow of Eclipse” 개발 중

숙련된 기획자 및 개발자

유력 게임개발사 출신의 하이 퀄리티 게임 개발 manpower

주요 게임전시회 참여

북미, 유럽, 일본, 중국 등 해외 유력 퍼블리셔 호평

퍼블리싱 계약 체결 예정

상반기 CBT 통한 퍼블리셔 계약 체결 후 하반기 OBT 전격 진행 예정

게임사업

(주)엔틱게임즈
2010년1월 설립
자본금: 30억
총인원: 25명

4. 사업 전략

신사업 투자 – 엔틱게임즈

Markets

북미, 유럽, 일본, 중국 등 글로벌 마켓

Tactical RPG

편안하고 여유로운 게임 플레이와 치명적 중독성

Users

온라인 게임 경험이 많지 않은 게임 유저
기존 소셜게임의 게임성에 만족 못하는 유저

Casual & 3D

높은 접근성의 플래시 게임. 쉬운 게임플레이
기존의 소셜 게임과 차별화되는 비주얼

Devices

PC, 노트북, 스마트폰, 태블릿 등 멀티 플랫폼

Sync & Async Multiplay

기존의 온라인, 소셜 게임과 차별화되는 게임성

5. 투자 포커스

All IP

1ST All IP Convergence !

통신사업자 시장 정체, 인터넷 트래픽 급증, 기술패러다임 급격 변화,
高 진입장벽 IP 융합 신기술 대기 수요 충분

시장위치강화

2ND 사업 영역 확대, 시장 위치 강화

대용량 스위치, 4G LTE 백홀 장비, 캐리어 이더넷 상용화 및
시장 진입 성공에 따른 사업 연속성 확보로 굳건한 시장지위 구축

신제품 · 신시장

3RD 신기술 신제품 개발 투자

DPI(Deep Packet Inspection) 등 단기 사업화 신기술 신제품 개발투자,
스마트 IDC 등 중기 사업화 신기술 신제품 개발 투자로 지속성장 예상

신사업

4TH 엔터테인먼트 CBT 임박

자회사(엔터테인먼트) 온라인게임사업 성공적인 시장진입 모색

Free Cash

5TH M&A를 통한 성장가능성

외적 성장을 위한 기획 신규사업 진입 모색

부록 - 요약재무제표(2010-2012.6, K-IFRS기준)

재무상태표

(단위 : 백만원)

	2010	2011	2012 6월
유동자산	107,617	101,323	90,309
당좌자산	101,561	92,713	81,810
재고자산	6,056	8,610	8,499
비유동자산	36,695	49,436	64,286
투자자산	33,081	36,368	49,685
유형자산	2,707	12,110	12,983
무형자산	907	958	1,608
자산총계	144,313	150,759	154,596
유동부채	16,561	18,453	17,584
비유동부채	5,448	3,816	2,154
부채총계	22,009	22,269	19,738
자본금	10,600	10,600	10,600
자본잉여금	6,903	6,903	6,903
자본조정	851	-8,742	-8,491
이익잉여금	103,950	119,729	125,846
자본총계	122,304	128,490	134,858

손익계산서

(단위 : 백만원)

	2010	2011	2012 6월
매출액	81,728	73,659	31,381
매출원가	42,302	41,058	18,885
매출총이익	39,426	32,601	12,496
판관비	22,624	18,266	6,602
영업이익	16,801	14,335	5,894
영업외수익	7,985	6,950	3,958
영업외비용	608	1,357	718
법인세차감전순이익	24,178	19,989	9,134
법인세비용	3,567	3,090	1,097
당기순이익	20,611	16,839	8,037

부록: 2012년 통신사업자 시장 통신장비 시장 규모

*출처: 통신 사업자 2012년 네트워크 장비 수요 설명회(3/28) 발표 자료

(단위: 억원)

통신 장비	제품군	세부장비	시장규모	
	전송	WDM / RoADM	1,407	
		MSPP	474	
		Carrier Ethernet	473	473
	교환	L2 / L3 Switch	790	790
		VoIP	683	
	가입자망	E-PON / G-PON	961	961
		Wi-Fi AP	621	621
	이동통신	RRH	4,990	
		중계기	2,400	
		Femtocell	400	
합 계			13,199	2,846

(붉은색 표시 ☞ 당사 해당 제품/장비군)

감사합니다.

• Disclaimer

본 자료에서 제시되는 향후 전망은 미래 사안과 재무 성과에 대한 (주)유비쿼스의 현재 의견을 반영하는 것으로 특정 위험이나 불확실성으로 야기될 수 있는 예상치 못한 사건으로 인해 달라질 수 있습니다.